

**KEEFEKTIFAN METODE PERMAINAN BERBASIS LINGKUNGAN SEKITAR  
TERHADAP HASIL DAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA  
SISWA KELAS V SD NEGERI 3 CANDISARI**



Skripsi Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Diajukan Oleh :**  
**ANNISA NURUL HALIMAH**  
**A510140065**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**  
**JULI, 2018**

## **PERNYATAAN**

Saya yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Annisa Nurul Halimah  
NIM : A510140065  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Keefektifan Metode Permainan Berbasis Lingkungan  
Sekitar Terhadap Hasil dan Minat Belajar Matematika  
SD Negeri 3 Candisari

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya saya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu/dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti skripsi ini hasil plagiat, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta, 12 Juli 2018

Yang membuat pernyataan,



*Annisa Nurul H.*  
Annisa Nurul H.

A510140065

**PERSETUJUAN**

**KEEFEKTIFAN METODE PERMAINAN BERBASIS LINGKUNGAN SEKITAR  
TERHADAP HASIL DAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA  
SISWA KELAS V SD NEGERI 3 CANDISARI**

Diajukan Oleh:

Annisa Nurul Halimah

A510140065

Skripsi telah disetujui oleh pembimbing skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu  
Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta untuk dipertahankan dihadapan  
tim penguji skripsi.

Surakarta, 12 Juli 2018



**Rusnilawati, M.Pd.**

NIK.100.1761

## **PENGESAHAN**

### **KEEFEKTIFAN METODE PERMAINAN BERBASIS LINGKUNGAN SEKITAR TERHADAP HASIL BELAJAR DAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA SD MUHAMMADIYAH ALAM SURYA MENTARI**




Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Annisa Nurul Halimah

A510140065

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada hari Jum'at, 20 Juli 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

Susunan Dewan Penguji

- |                            |  |
|----------------------------|--|
| 1. Rusnilawati, M.Pd       | (  ) |
| 2. Drs. Mulyadi S.K., M.Pd | (  ) |
| 3. Yulia Maftuhah H., M.Pd | (  ) |

Surakarta, 23 Juli 2018

Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**Prof. Dr. Haruh Joko Pravitno**

NIP. 196504281993031001

## HALAMAN MOTTO

*Hidup itu hanya sekali, maka jalanilah dengan sungguh-sungguh dan berilah yang terbaik untuk hidup ini.*

*Jadilah diri kita sendiri karena itu lebih baik daripada berpura-pura menjadi orang lain.*

*Belajarlah mengikhhlaskan untuk mendapatkan sesuatu yang lebih baik*

*Setiap rintangan pasti ada jalan*

*Ada niat, usaha dan doa. Insyaallah ada kesuksesan*

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Alhamdulillah..Alhamdulillah..Alhamdulillahirobbil'alamin..*

*Lantunan Al-fatihah beriring Shalawat dalam silahku merintih, menadahkan doa dalam syukur yang tiada terkira, terima kasihku untukMu Ya Allah.*

*Kupersembahkan sebuah karya kecil ini untuk Ayahanda dan ibunda tercinta (Sudardjo dan Romelah), yang tiada pernah hentinya selama ini memberikan doa, nasehat, semangat, dukungan dan kasih sayang. Terimalah bukti kecil ini sebagai tanda bakti dan cintaku serta keseriusanku untuk membalas semua pengorbananmu.*

*Buat anak-anak kost wisma asri putri (Dian, Gita, Riris, Nada, Anggi, Sita, Dyah) terima kasih atas doa, nasehat, dukungan dan kasih sayangnya selama ini.*

*Buat sahabatku Ratna Kusumaning Pertiwi dan Iwa Dwi Jayanto yang tiada hentinya menyemangati, membantu dan menemani aku dalam mengerjakan karya kecil ini. Terima kasih atas segalanya, tanpa kalian aku takkan bisa seperti ini, kalian adalah obat pelipur lara hatiku yang selalu menghiburku dalam keadaan terjatuh.*

*Buat teman-teman kelas B angkatan 2014. Terima kasih atas bantuan, motivasi dan kebersamaannya, kalian mengajarku bagaimana arti pertemanan yang sebenarnya.*

**KEEFEKTIFAN METODE PERMAINAN BERBASIS LINGKUNGAN SEKITAR  
TERHADAP HASIL DAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA  
SISWA KELAS V SD NEGERI 3 CANDISARI**

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) rata-rata hasil belajar matematika yang diajarkan dengan metode permainan berbasis lingkungan sekitar lebih baik dari rata-rata hasil belajar siswa yang diajarkan dengan metode konvensional, (2) minat belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode permainan berbasis lingkungan sekitar lebih baik daripada yang diajarkan dengan metode konvensional, dan (3) metode permainan berbasis lingkungan sekitar memiliki pengaruh lebih baik terhadap hasil dan minat belajar matematika daripada menggunakan metode konvensional. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain *quasi experiment*. Populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V SD Negeri 3 Candisari 2017/2018. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas dengan teknik sampling menggunakan *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis MANOVA. Hasil penelitian dengan tingkat signifikansi 5% adalah (1) hasil belajar dengan metode permainan berbasis lingkungan sekitar ( $t_{hitung} = 5,983$ ) memiliki rata-rata lebih besar yaitu 72,26, (2) rata-rata minat belajar dengan metode permainan berbasis lingkungan sekitar memiliki pengaruh sebesar  $t_{hitung} = -0,072$ , dan (3) metode permainan berbasis lingkungan sekitar memiliki pengaruh lebih baik terhadap hasil dan minat belajar matematika (uji MANOVA = 17.639) daripada metode konvensional.

**Kata Kunci:** permainan berbasis lingkungan sekitar, hasil belajar matematika, minat belajar matematika

**THE EFFECTIVENESS OF GAME BASED SURROUNDING ENVIRONMENT  
METHOD ON THE OUTCOME AND INTEREST OF MATHEMATIC LEARNING  
FIFTH GRADE STUDENT SD NEGERI 3 CANDISARI**

***Abstract***

*This study aims to determine (1) the average learning outcome of mathematic taught by game-based surrounding environment method is better than average of student learning outcome taught by conventional method, (2) the students learning interest taught by using game based environment method is better than those taught by conventional method, and (3) the game based surrounding environment method is better than influence on the outcome and interest in mathematic learning than using conventional method. The type of this study is quantitative research with quasi experiment design. The population of this study is all students of fifth grade of SD Negeri 3 Candisari 2017/2018. The sample of this study consists of two classes by using sampling technique, cluster random sampling. The data collection technique uses test method, questionnaire, and documentation. The data analysis technique uses MANOVA analysis technique. The results of the study with significance level of 5% are (1) the learning outcome by using game-based surrounding environment method ( $t_{hitung} = 5,983$ ) has greater average is 72,26, (2) the average learning interest by using game based environment method have a effect  $t_{hitung} = -0,072$ , and (3) the game based surrounding environment method is better than influence on the outcome and interest in mathematic learning (MANOVA test = 17.639 than using conventional method.).*

*Keyword: game based environment, learning outcome of mathematic, interest in mathematic learning*



## **KATA PENGANTAR**

### **Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh**

Alhamdulillah, segala puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya sehingga penyusunan skripsi ini berjalan dengan lancar dan terselesaikan dengan baik.

Penyusunan skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini banyak kekurangan. Banyak hambatan yang menimbulkan kesulitan dalam menyelesaikan skripsi ini namun berkat bantuan serta dorongan dari berbagai pihak akhirnya kesulitan-kesulitan yang timbul dapat teratasi, oleh karena itu pada kesempatan ini ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Nur Amalia, S.S., M. Teach., selaku Ketua Program Studi Pendidikan PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
3. Rusnilawati, M.Pd., selaku pembimbing skripsi yang tidak pernah lelah memberi bimbingan, pengarahan dan dukungannya pada penyusunan skripsi, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Drs. Saring Marsudi, SH., M.Pd., selaku pembimbing akademik yang telah memberi arahan pada proses akademik.
5. Bapak dan ibu dosen Program Studi Pendidikan PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah mendidik memberikan bekal ilmu pengetahuan selama menempuh pendidikan di Universitas Muhammadiyah Surakarta.
6. Ibu Kepala Sekolah SD Negeri 3 Candisari yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian di sekolah.
7. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, semoga Allah SWT memberikan rahmat, ridho dan karunia-Nya serta Hidayah-Nya

Akhirnya semoga skripsi ini bermanfaat dan dapat memberikan pelajaran serta pengalaman baru. Segala kritik dan saran yang sifatnya membangun akan penulis terima dengan senang hati

**Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh**

Surakarta, 12 Juli 2018

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK .....	vii
ABSTRACT .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori .....	8
1. Pembelajaran Matematika di SD.....	8
2. Teori Belajar Matematika .....	10
3. Metode Pembelajaran.....	13
4. Jenis-Jenis Metode Pembelajaran .....	14
5. Metode Permainan Berbasis Lingkungan Sekitar .....	15
6. Metode Konvensional .....	18
7. Hasil Belajar Matematika.....	20

8. Minat Belajar Matematika.....	22
B. Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	23
C. Kerangka Berpikir.....	26
D. Hipotesis.....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	28
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	28
C. Populasi, Sampel, dan Sampling.....	29
D. Definisi Operasional Variabel.....	30
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	30
1. Teknik Pengumpulan Data.....	30
a. Tes.....	31
b. Angket.....	31
c. Dokumentasi .....	31
2. Instrumen Pengumpulan Data .....	31
a. Tahap Penyusunan Instrumen Penelitian .....	31
b. Tahap Uji Coba Instrumen Penelitian .....	32
F. Teknik Analisis Data.....	33
1. Uji Prasyarat Hipotesis.....	33
a. Uji Normalitas.....	33
b. Uji Homogenitas .....	33
2. Uji Hipotesis.....	34
a. Uji T (hipotesis 1 dan 2).....	34
b. Uji MANOVA (hipotesis 3).....	35
3. Analisis Hasil Observasi .....	36
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Data.....	37
1. Data Tes .....	37
2. Data Angket .....	40
3. Data Dokumentasi.....	42
4. Data Observasi .....	42

B. Hasil Analisis Data.....	43
1. Uji Prasyarat .....	44
a. Uji Normalitas.....	44
b. Uji Homogenitas .....	45
c. Uji Regresi .....	46
2. Uji Hipotesis.....	47
a. T-Test .....	47
b. MANOVA.....	49
c. Analisis Observasi.....	51
C. Pembahasan.....	52
1. Hipotesis Pertama.....	53
2. Hipotesis Kedua .....	54
3. Hipotesis Ketiga .....	56
D. Keterbatasan Penelitian.....	57
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan .....	58
B. Implikasi.....	58
C. Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Ketuntasan UTS Matematika .....	3
1.2 Kategori Hasil UTS dan Minat Belajar Matematika .....	4
2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian .....	25
2.2 Kerangka Berpikir .....	27
3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian .....	29
3.2 Pemberian Skor .....	32
3.3 Konversi Skala .....	36
4.1 Uji Validitas Soal Tes Pre Test .....	37
4.2 Uji Validitas Soal Tes Post Test .....	38
4.3 Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes Pre Test .....	39
4.4 Hasil Uji Reliabilitas Soal Post Tes .....	39
4.5 Uji Validitas Soal Angket .....	40
4.6 Uji Reliabilitas Soal Angket .....	41
4.7 Hasil Uji Keseimbangan Nilai Kedua Kelas .....	42
4.8 Observasi Siswa .....	43
4.9 Keterlaksanaan RPP .....	43
4.10 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar dan Minat Pre Test .....	44
4.11 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar dan Minat Post Test .....	45
4.12 Hasil Uji Homogenitas Data Pre Test .....	46
4.13 Hasil Uji Homogenitas Data Post Test .....	46
4.14 Besarnya Korelasi .....	47
4.15 ANOVA .....	47
4.16 Uji T Data .....	48
4.17 <i>Independent Sample Test</i> .....	48
4.18 Variabel Faktor .....	49
4.19 Rata-Rata Hasil Angket dan Tes .....	49
4.20 Box'M .....	50

4.21	Multivariate (MANOVA) Hasil dan Minat Belajar .....	51
4.22	Observasi Siswa .....	51
4.23	Rerata Hasil dan Minat Belajar .....	52
4.24	Kategori Minat .....	55
4.25	Wilks Lambda .....	56

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 RPP Kelas Ekperimen .....	65
2 RPP Kelas Kontrol .....	73
3 Daftar Nama Siswa.....	79
4 Daftar Nilai UAS .....	82
5 Uji Keseimbangan .....	84
6 Kisi-kisi Try Out Angket.....	86
7 Try Out Angket .....	89
8 Uji Validitas Angket.....	92
9 Uji Reliabilitas Angket .....	94
10 Kisi-kisi Angket .....	96
11 Angket .....	98
12 Kisi-kisi Tes Hasil Belajar Matematika .....	100
13 Soal Tes Hasil Belajar Matematika Sebelum Perbaikan .....	103
14 Kunci Jawaban Tes Hasil Belajar Matematika Sebelum Perbaikan.....	109
15 Validitas .....	110
16 Reliabilits .....	127
17 Soal Tes Hasil Belajar .....	136
18 Kunci Jawaban .....	142
19 Data Observasi .....	143
20 Data Induk .....	147
21 Uji Normalitas .....	149
22 Uji Homogenitas .....	151
23 Uji Independent Sample T.....	152
24 Uji MANOVA.....	153
25 Analisis Observasi .....	156
26 Kategori Minat .....	157
27 Langkah-langkah SPSS .....	158
28 Surat Riset .....	162
29 Surat Keterangan dari SD.....	163